

PROCESSO SELETIVO PARA BOLSISTAS DO PROJETO ACADEMIA HACKTOWN+ – EDITAL Nº 29/2025 - CAMPUS PETROLINA

O CAMPUS PETROLINA DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO - IFSERTÃOPE, no uso de suas atribuições legais, em conformidade com a Lei nº 9.394/96 (LDB) e LEI Nº 11.741, DE 16 DE JULHO DE 2008, e em conformidade com o parecer faz saber e torna pública a seleção de alunos regularmente matriculados em cursos superiores e nos cursos técnicos do IFSertãoPE no Campus Petrolina, para participar como bolsistas, do **PROJETO ACADEMIA HACKTOWN+** do IFSertãoPE, na forma deste edital.

1. O PROJETO ACADEMIA HACKTOWN+

1.1 A Academia HackTown+ é fruto do Projeto de Pesquisa e Extensão Programadores do Futuro. O Projeto surgiu em 2014, com o apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e do IFSERTÃO-PE - Campus Petrolina. O objetivo era a preparação de crianças e jovens para a Olimpíada Brasileira de Informática (OBI), organizada todos os anos pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC). O objetivo da OBI é despertar nos alunos o interesse por uma ciência importante na formação básica hoje em dia (no caso, ciência da computação), através de uma atividade que envolve desafio, engenhosidade e uma saudável dose de competição.

1.2 No entanto, nos últimos anos tem sido crescente o movimento mundial para que crianças e jovens tenham acesso ao ensino de pensamento computacional desde cedo. Só nos Estados Unidos da América a previsão é de investir cerca de \$4 bilhões de dólares. Neste ano, já foram investidos cerca de \$135 milhões de dólares, algo em torno de 430 milhões de reais. A proposta é que crianças e adolescentes sejam mais do que meros usuários da tecnologia, mas também que tenham condições de produzir seus próprios programas, jogos e robôs.

1.3 Nessa linha, no final de 2016 o Projeto Programadores do Futuro sofreu uma profunda transformação, e evoluiu para **Academia HackTown+ - 1ª Escola Pública de Programação em Jogos e Robótica do Brasil**. A ideia foi trabalhar uma proposta inovadora, envolvendo um *mix* de metodologias e ferramentas para o desenvolvimento do pensamento computacional com o ensino de programação em jogos e robótica.

1.4 O objetivo do projeto é estimular de forma lúdica, o desenvolvimento de habilidades cognitivas necessárias no Século XXI como: raciocínio lógico, raciocínio matemático e algorítmico, sistematização do pensamento, causa e consequência, concentração, decomposição de problemas e, dessa forma, o Pensamento Computacional.

1.5 Missão: Promover o ensino de programação em jogos e robótica de forma lúdica e divertida, prioritariamente, para crianças e jovens de escolas públicas do sertão pernambucano e assim, contribuir para a formação de cidadãos inventivos e criativos capazes de trabalhar em equipe para a resolução de problemas de maneira sistêmica.

1.6 Visão: Ser referência na transferência de tecnologias modernas para crianças e jovens de escolas públicas por meio de metodologias inovadoras, no médio prazo em Pernambuco, e no longo prazo, para o Brasil. Dessa forma, contribuindo para o fortalecimento da cidadania com a redução dos riscos de vulnerabilidade social dos envolvidos, além de promover a oportunidade de desenvolvimento do potencial individual.

1.7 O público-alvo do Projeto é apresentado no quadro nº 01.

Quadro Nº 01 – Público-Alvo Do Projeto

MODALIDADE/NÍVEL	PÚBLICO ALVO
Kids 0	Idade entre 07 e 08 anos.
Kids I	Idade entre 09 e 10 anos.

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO

Kids II	Idade entre 11 e 12 anos.
Teens Júnior	Idade entre 13 e 14 anos.
Teens	Idade entre 15 a 17 anos.
Fast Class	Público em geral de acordo com a proposta do curso.

2. QUADRO DE VAGAS E DURAÇÃO DA BOLSA

2.1. DURAÇÃO DA BOLSA: de até 03 meses (até dezembro de 2025), de acordo com a disponibilidade financeira do campus Petrolina. **Independente do prazo de duração, as bolsas terão vigência apenas durante a execução do projeto.**

2.2. QUANTITATIVO DE VAGAS, REQUISITOS E VALOR DA BOLSA: O IF Sertão PE disponibilizará um total de **01 (uma) vaga** conforme quadro Nº 02.

Quadro Nº 02 – Tipo de Bolsa e Requisitos

Bolsa	Requisitos	C. H. Semanal	Quantidade de Vagas	Valor
Bolsista Curso de Nível Médio Técnico: Monitor	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estar regularmente matriculado no CURSO TÉCNICO INTEGRADO EM INFORMÁTICA, e ter disponibilidade para atuar no turno matutino ou vespertino. 2. Dispor de carga horária para atuar no projeto em, pelo menos, três turnos completos de 4h/dia, no turno matutino ou vespertino, de segunda a sexta-feira e eventualmente aos sábados no turno matutino. 3. Ter disponibilidade para cumprir com as atribuições e compromissos previstos nos itens 3 e 4.1 deste edital. 4. Disponibilidade para participar da reunião semanal que acontece toda terça-feira das 16:00 às 18:00, sendo que esta carga horária está incluída no total de 20h. 	20 horas (Presencial)	1 vaga	R\$ 400,0
Bolsista Aluno de Graduação Instrutor	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estar regularmente matriculado no CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO do IF Sertão PE. 2. Cumprir a carga horária semanal de 20h sendo, pelo menos, três turnos completos de 4h. 3. Ter disponibilidade para cumprir com as atribuições e compromissos previstos no item 3 e 4.1 deste edital. 4. Disponibilidade para participar da reunião semanal que acontece toda terça-feira das 16:00 às 18:00, sendo que esta carga horária está incluída no total de 20h. 	20 horas (Presencial)	1 vaga	R\$ 700,00

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO

	5. Ter disponibilidade para atuar nos turnos matutino ou vespertino nas quintas-feiras.			
--	--	--	--	--

2.3 Ressalva-se que o pagamento poderá ser proporcional aos dias trabalhados, sendo considerados a data de assinatura do termo de compromisso, término do projeto, e frequência do aluno bolsista.

2.4 A carga horária diária a ser cumprida será de 20h por semana, sendo 4h por dia. Eventualmente poderá ser cumprida uma carga horária de 6h, desde que seja previamente autorizada pela coordenação do projeto.

2.5 A concessão da bolsa prevista no presente Edital não caracteriza vínculo empregatício entre o bolsista e o IFSertãoPE, estando condicionada a liberação do recurso financeiro destinado ao projeto.

2.6 Os candidatos que forem classificados fora do número de vagas previstas no edital, poderão ser aproveitados posteriormente durante o período de validade do edital caso aconteça desistência da vaga ou eliminação do projeto por descumprimento das atribuições e compromisso do bolsista.

2.7 O período de capacitação referente às metodologias aplicadas no projeto Academia HackTown+ não configura recebimento de bolsa.

3. DAS ATRIBUIÇÕES E COMPROMISSOS DOS BOLSISTAS DA ACADEMIA HACKTOWN+

3.1 Das atribuições do Bolsista monitor(a) para Aluno do Ensino Médio:

1. Desenvolver as atividades relacionadas às ações do Projeto Academia HackTown+;
2. Promover, apoiar e modelar criatividade e inovação criativa e inventiva;
3. Desenvolver a construção de conhecimentos colaborativos para aprendizado com alunos, colegas e outros em ambiente virtual e presencial;
4. Auxiliar no planejamento, desenvolvimento das aulas nas turmas da HackTown+ que a coordenação lhe solicitar;
5. Executar atividades de instrução de aulas nas turmas da Academia HackTown+ que estão sob sua responsabilidade, conforme orientação da Coordenação do referido projeto;
6. Auxiliar na divulgação do projeto;
7. Executar atividades de monitoria nas turmas da Academia HackTown+;
8. Auxiliar na execução de pesquisas de interesse da Academia HackTown+;
9. Auxiliar no planejamento e execução de eventos organizados pelo projeto;
10. Fazer o registro diário das atividades desenvolvidas em meio digital e físico, além de elaborar relatórios periódicos, entregando-os nos prazos estabelecidos pela Coordenação do Projeto;
11. Participar das atividades propostas pela Academia HackTown+;
12. Participar das capacitações na modalidade de Ensino a Distância (EAD) e presencial no Campus Petrolina;
13. Realizar atividades administrativas.
14. Apoiar o desenvolvimento das atividades dos cursos e/ou oficinas da Academia HackTown+;
15. Apoiar na elaboração do material didático;
16. Planejar, desenvolver e manter aplicativos para os cursos ofertados pelo Projeto Academia HackTown+;
17. Realizar produção científica relacionada ao projeto.

3.2 Das atribuições do Bolsista Instrutor(a) para Aluno da Graduação:

1. Desenvolver as atividades relacionadas às ações do Projeto Academia HackTown+;
2. Promover, apoiar e modelar criatividade e inovação criativa e inventiva;
3. Desenvolver a construção de conhecimentos colaborativos com o aprendizado com alunos, colegas e outros em ambiente virtual e presencial;

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO

4. Planejar, desenvolver e realizar instrução nas turmas da Academia HackTown+, conforme orientação da Coordenação do referido projeto;
5. Assinar diariamente a folha de presença, cumprindo os horários estabelecidos;
6. Organizar e elaborar materiais para oficinas e cursos junto a Coordenação do Projeto Academia HackTown+;
7. Auxiliar na divulgação do Projeto em escolas da cidade de atuação, bem como, nas demais instituições; públicas e privadas, além de feiras e eventos do interesse da HackTown+ e do IFSertãoPE;
8. Auxiliar na execução de pesquisas de interesse da Academia HackTown+;
9. Auxiliar no planejamento e execução de eventos organizados pelo Projeto Academia HackTown+;
10. Fazer o registro diário das atividades desenvolvidas em meio digital e/ou físico, além de elaborar relatórios periódicos de suas atividades, entregando-os nos prazos estabelecidos pela Coordenação do Projeto;
11. Participar das capacitações na modalidade de Ensino a Distância (EAD) e presencial no Campus Petrolina.
12. Participar das atividades propostas pelo Projeto Academia HackTown+;
13. Realizar atividades administrativas;
14. Planejar e elaborar material didático como apostilas dos cursos propostos pelo Projeto Academia HackTown+;
15. Planejar, desenvolver e manter aplicativos para os cursos ofertados pelo Projeto Academia HackTown+;
16. Realizar produção científica relacionada ao projeto;
17. Atuar como monitor nas turmas, quando necessário.

3.3 Dos Compromissos dos Bolsistas da Academia HackTown+:

1. Participar efetivamente das ações da Academia HackTown+;
2. Fazer referência a sua condição de bolsista e ao orientador, como co-autor do trabalho, nas publicações e trabalhos apresentados, frutos das atividades desenvolvidas por meio deste Programa;
3. Dedicar-se às atividades do projeto e acadêmicas do curso, mantendo frequência às aulas e resultados favoráveis;
4. Apresentar o relatório parcial e final ao orientador do projeto, contendo os resultados das ações extensionistas;
5. Apresentar em evento próprio do IFSertãoPE, designado para esse fim, resultados obtidos com a execução do Plano de Trabalho;
6. Participar, quando convocado, de reuniões promovidas pela Coordenação de Extensão do Campus;
7. Devolver ao IFSertãoPE, em valores atualizados, a(s) mensalidade(s) recebida(s) indevidamente, caso haja descumprimento dos requisitos e compromissos aqui estabelecidos;
8. Atuar com comprometimento e gostar de trabalhar com crianças;
9. Disponibilidade para participar da reunião semanal que acontece toda terça-feira das 16:00 às 18:00, sendo que esta carga horária de 2h está incluída no total de 20h semanais.

4. DOS CANDIDATOS

Poderão inscrever-se à seleção, alunos regularmente matriculados nos cursos Licenciatura em Computação, e do Ensino Médio Técnico em Informática, todos do IFSertãoPE - Campus Petrolina, que atendam aos seguintes critérios obrigatórios e classificatórios e que não tenham deixado pendência em projetos anteriores do IFSertãoPE.

4.1. Critérios obrigatórios:

- I. Ser brasileiro ou possuir visto permanente no País;
- II. Estar em dia com as obrigações eleitorais;
- III. Estar apto a iniciar as atividades relativas ao projeto imediatamente após a aprovação no processo seletivo;
- IV. Dedicar-se por 20 (vinte) horas semanais, no período de vigência da bolsa, sem prejuízo de suas atividades discentes regulares;
- V. Ter disponibilidade para participar das atividades do projeto, inclusive, aos sábados;

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO

- VI. Não ter sido excluído anteriormente de algum programa de bolsa do IFSertãoPE;
- VII. Não possuir qualquer vínculo empregatício;
- VIII. **É vedado o recebimento de qualquer outra bolsa paga por programas oficiais, por exemplo PIBID, PIBIC, PIBEX, PIBIT, ressalvada a hipótese da bolsa permanência, regulamentada pelo Decreto 7.416/2010;**
- IX. É vedada candidatura à bolsa, cujo candidato tenha amizade íntima ou inimizade notória com algum dos interessados ou com os respectivos cônjuges, companheiros, parentes e afins até o terceiro grau dos servidores envolvidos no projeto Academia HackTown+.
- X. Estar presente em reuniões semanais;
- XI. **Realizar cessão de direitos autorais sobre todo e qualquer material produzido em meio digital e/ou físico, de forma a preservar os interesses do Projeto HackTown+ e do IFSertãoPE.**
- XII. **Realizar cessão de direitos de imagem, de forma a preservar os interesses do Projeto HackTown+ e do IFSertãoPE.**
- XIII. Possuir currículo lattes cadastrado na plataforma Lattes disponível em <http://lattes.cnpq.br>, entregar plano de aula e realizar entrevista.

4.2. Critérios classificatórios.

- I. Coeficiente de Rendimento Escolar – (CRE);
- II. Currículo Lattes – (CL);
- III. Entrevista – (E);
- IV. **Plano de Aula - (PA) - apenas para candidatos à vaga Bolsista Aluno de Graduação Instrutor(a).**

5. ETAPAS DO PROCESSO SELETIVO

5.1 Etapas do Processo Seletivo

5.1.1 Para Bolsista Aluno do Ensino Médio Monitor(a):

a) Etapa I: Somatório da pontuação obtida nos critérios classificatórios Coeficiente de Rendimento Escolar – (CRE) e Currículo Lattes – (CL):

$$\Sigma_1 = (\text{CRE}) + (\text{CL})$$

b) Etapa II - Será considerada a nota da Entrevista

$$\Sigma_2 = (\text{E})$$

5.1.2 Para Bolsista de Graduação Instrutor(a):

a) Etapa I: Somatório da pontuação obtida nos critérios classificatórios Coeficiente de Rendimento Escolar – (CRE) e Currículo Lattes – (CL):

$$\Sigma_1 = (\text{CRE}) + (\text{CL})$$

b) Etapa II - Será considerada a nota da entrevista e do plano de aula (**apenas para candidatos à vaga Bolsista Aluno de Graduação Instrutor**):

$$\Sigma_2 = (\text{E} + \text{PA})$$

5.2 Somente participará da Etapa II do Processo Seletivo, o **quádruplo** do quantitativo de vagas para cada tipo de bolsa.

5.3 A publicação do resultado dos classificados será após a finalização da etapa II. Tal resultado será construído a partir do somatório das notas obtidas nas duas etapas:

$$\Sigma_T = \Sigma_1 + \Sigma_2$$

5.4 Os critérios classificatórios de cada uma das etapas serão avaliados por uma comissão composta por membros da HackTown+ e pontuados de acordo com os Quadros Nº 3, 4, 5 e 6, expostos a seguir:

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO

Quadro Nº 03: Critérios de avaliação do coeficiente de Rendimento escolar – (CRE)

Critérios de avaliação do Coeficiente de Rendimento Escolar (CRE)	Média Geral do aluno constante no histórico escolar emitido a partir do SUAP.	0 a 100 pontos
Total final		100 pontos

Quadro Nº 04: Critérios de avaliação do Currículo Lattes – (CL)

Critérios de avaliação do Currículo Lattes (CL)*	Participação em projeto de pesquisa ou extensão relacionado ao ensino de programação no ensino fundamental.	0 pontos – Não tem participação 20 pontos – Tem participação OBS: Só será contabilizado uma participação.
	Participação em projeto de pesquisa ou extensão relacionado ao ensino de programação no ensino médio.	0 pontos – Não tem participação 20 pontos – Tem participação OBS: Só será contabilizado uma participação.
	Participação em projeto de pesquisa ou extensão relacionado ao ensino de robótica com Lego.	0 pontos – Não tem participação 20 pontos – Tem participação OBS: Só será contabilizado uma participação.
	Participação em projeto de pesquisa ou extensão relacionado ao ensino de robótica com Arduino.	0 pontos – Não tem participação 20 pontos – Tem participação OBS: Só será contabilizado uma participação.
	Participação em qualquer projeto de pesquisa ou extensão.	0 pontos – Não tem participação 20 pontos – Tem participação OBS: Só será contabilizado uma participação.
Total final		100 pontos

* O Currículo Lattes é uma plataforma online do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) que permite o registro de dados acadêmicos e profissionais de pesquisadores, estudantes e professores brasileiros. Caso não tenha cadastro na plataforma, você deverá fazer o cadastro e alimentar as informações sobre suas atividades referente a graduação, a pesquisa, a extensão e ensino. Link de acesso a plataforma: <https://lattes.cnpq.br/>

Quadro Nº 05: Critérios de avaliação do Plano de Aula – (PA) – apenas para candidatos à vaga Bolsista Instrutor - Aluno de Graduação.

Critérios de avaliação do Plano de Aula (PA)	Identificação do tema;	0 a 10 pontos
	Objetivos específicos da aula;	0 a 20 pontos
	Conteúdo programático;	0 a 20 pontos
	Aplicação de uma metodologia ativa na descrição da aula;	0 a 20 pontos
	Avaliação da aula;	0 a 20 pontos
	Bibliografia;	0 a 10 pontos
Total final		100 pontos

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO

Quadro Nº 06: Critérios de avaliação para entrevista – (E)

Critérios de avaliação da entrevista (E)**	Domínio, desenvoltura e conhecimento do candidato sobre os temas que são trabalhadas no projeto Academia HackTown+;	0 a 50 pontos.
	Motivações e expectativas do candidato para a atuação como bolsista do projeto e capacidade de mediação de conflitos;	0 a 50 pontos.
Total final		100 pontos

**A ordem e local de realização das entrevistas serão divulgadas no site institucional: <https://ifsertoape.edu.br/petrolina/> e <https://HackTown.ifsertao-pe.edu.br/htsite/public/>.

5.5 O Candidato à vaga de Bolsista Instrutor(a), aluno da Graduação, deverá entregar o plano de aula no ato da inscrição. O candidato deverá considerar os critérios que serão avaliados pela comissão e estão descritos no **Quadro Nº 05**. A ausência do Plano de aula eliminará o candidato à vaga de **Bolsista Instrutor(a) aluno de Graduação** do processo.

5.5.1 O tema do plano de aula será livre e deverá atender a uma faixa etária para um dos públicos de atuação nos cursos ofertados pela Academia HackTown+, como descritos no **Quadro Nº 01 – Público-Alvo Do Projeto**.

5.6 Os critérios a serem avaliados na entrevista estão descritos no **Quadro Nº06**.

5.6.1 As entrevistas poderão acontecer com um ou mais membros da comissão do processo seletivo deste edital, de forma presencial ou via webconferência.

5.6.2 A entrevista terá duração aproximada de até 20 minutos, e será realizada por banca composta por membros da comissão do processo seletivo.

5.7 A ausência do candidato na Entrevista que está prevista para a II Etapa do processo seletivo, acarretará a eliminação do candidato.

5.8 Da Classificação: a classificação será feita pela ordem decrescente da nota final atribuída pela comissão de seleção a cada candidato.

5.9 Em caso de empate da nota final, terá preferência, para efeito de classificação, sucessivamente, o candidato que:

- Tiver o maior coeficiente de rendimento escolar;
- Maior idade;
- Tiver a maior nota em carta de interesse.

6. DAS INSCRIÇÕES

6.1. Período das inscrições:

As inscrições ocorrerão, exclusivamente, através do formulário no link <https://forms.gle/B7vWfhgrBeJHJtn8>, no período de **06 a 08/10/2025**. O formulário de inscrição online estará disponível até às **23h:55min do dia 08/10/2025**. A inscrição neste processo de seleção será gratuita.

6.1.1 Não serão aceitas inscrições condicionais e/ou extemporâneas; por correspondência, e-mail ou fax.

6.1.2. A Comissão Organizadora da seleção não se responsabilizará por inscrição não recebida por motivo de ordem técnica dos computadores, falhas de comunicação, congestionamento das linhas de comunicação, bem como outros fatores de ordem técnica que impossibilitem a transferência de dados. Estas só serão consideradas se as falhas forem de responsabilidade do ente organizador do processo seletivo.

6.2. Homologação da Inscrição: refere-se ao processo de preenchimento completo do formulário de inscrição online, com a submissão de todos os comprovantes conforme o item **6.3**, por meio do link <https://forms.gle/B7vWfhgrBeJHJtn8>, no período de **06 a 08/10/2025 às 23h:55min**.

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO

6.3. Entrega da Documentação: os documentos devem ser entregues em formato digital, anexados ao formulário de inscrição, conforme a seguir:

- a) Formulário de inscrição conforme Anexo I devidamente preenchido;
- b) Cópia do histórico escolar atualizado:

Candidatos do Ensino Médio: alunos do 1º semestre do Ensino Médio de Informática devem anexar como comprovante o histórico do Ensino Fundamental e será considerado como **Coefficiente de Rendimento Escolar – (CRE)** somatório da média de português e matemática, dividido por dois e depois multiplicado por 10 [**CRE** = (média de Português + média de Matemática) /dividido 2]. Caso o candidato seja aluno a partir do 2º semestre do curso Médio de Informática, o histórico escolar é o disponibilizado no SUAP do IFsertãoPE (<https://suap.ifsertao-pe.edu.br/accounts/login>);

Candidatos do Ensino Superior: se for aluno do 1º semestre de licenciatura em computação deverá anexar o histórico escolar do Ensino Médio e será considerado como **Coefficiente de Rendimento Escolar – (CRE)** somatório da média de português e matemática, dividido por dois e depois multiplicado por 10 [**CRE** = (média de Português + média de Matemática)/dividido 2]. Caso o candidato seja aluno a partir do segundo semestre o histórico escolar é o disponibilizado no SUAP do IFsertãoPE (<https://suap.ifsertao-pe.edu.br/accounts/login>);

- c) Plano de aula (conforme item 5.5);
- e) Cópias do documento de identidade (RG FRENTE E VERSO) e CPF;
- f) Comprovante de quitação eleitoral;
- g) Cópia do currículo lattes (verificar Quadro Nº 04);

6.4 NÃO HÁ TAXA DE INSCRIÇÃO.

7. DO INÍCIO DAS ATIVIDADES

As atividades terão início após assinatura do termo de compromisso e **conforme disponibilidade financeira institucional.**

8. DOS RECURSOS

O recurso devidamente fundamentado será dirigido à Comissão de Seleção da Academia HackTown+, a ser enviado exclusivamente por e-mail para academia.hacktown@ifsertao-pe.edu.br, devendo ser interposto no prazo improrrogável de 24 (vinte e quatro) horas após a publicação do resultado da seleção com o assunto: **[RECURSO AO EDITAL 29/2025]**.

9. DO CANCELAMENTO DE BOLSAS E SUBSTITUIÇÃO DE BOLSISTAS

9.1. As bolsas podem ser canceladas pela Coordenação do Projeto HackTown+ do IFsertãoPE, em caso de descumprimento deste Edital, Termo de compromisso e/ou de acordo com a **Resolução Nº 21/2017 do Conselho Superior do IFsertãoPE** que descreve no Art. 23 que a bolsa de extensão poderá ser cancelada nas seguintes circunstâncias:

- I – Solicitação do bolsista;
- II – Solicitação do orientador, mediante parecer;
- III – Desistência do bolsista, trancamento ou desligamento do curso;
- IV – Sanção disciplinar;
- V – Não cumprimento das atividades previstas no plano de trabalho;
- VI – Desempenho insuficiente no projeto
- VII – Desempenho acadêmico insuficiente;

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO

VIII – Conclusão do curso;

IX – Prática de atos não condizentes com o ambiente universitário, nos termos da disciplina própria da instituição, garantida a ampla defesa e o contraditório.

9.2. O candidato que faltar ao dia da assinatura do termo de compromisso estará automaticamente excluído do processo seletivo, sendo chamado para ocupar a vaga outro candidato, seguindo a ordem de classificação.

10. DO RESULTADO

10.1. O resultado será divulgado no sítio do IFSertãoPE nos links: <https://ifsertaope.edu.br/petrolina/> e <https://HackTown.ifsertao-pe.edu.br/htsite/public/>.

11. DO CRONOGRAMA

DATA	ETAPA
03/10/2025	Lançamento do Edital
05/10/2025	Impugnação do Edital (consultar item 12.6)
06/10 a 08/10/2025	Inscrição dos candidatos
Até 09/10/2025	Homologação das inscrições e divulgação do Resultado Parcial da Etapa 1, com o horário, a ordem e local das entrevistas.
Até 24h após a publicação da homologação	Período para interposição de recursos da homologação e resultado parcial da Etapa 1.
13/10/2025	Realização das entrevistas
Até 14/10/2025	Publicação do Resultado Preliminar
Até 24h após a publicação do resultado	Período para interposição de recursos do Resultado Preliminar
Até o dia 16/10/2025	Resultado dos recursos, divulgação do Resultado Final e assinatura do termo de compromisso e início das atividades a partir da demanda existente no projeto.

12. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

12.1 A inscrição implica compromisso tácito, por parte do candidato, de aceitar as normas e condições estabelecidas neste Edital em relação às quais não poderá alegar desconhecimento ou discordância.

12.2 A constatação, a qualquer tempo, de informação falsa na documentação correspondente, faz nulo todo o procedimento em relação ao candidato, sem prejuízo das demais providências cabíveis.

12.3 Trabalhos publicados e sua divulgação, sob qualquer forma de comunicação ou por qualquer veículo deverão, obrigatoriamente, no idioma da divulgação, fazer menção expressa ao fato de o trabalho ter recebido apoio material e/ou financeiro do IFSertãoPE.

12.4 A aprovação no presente processo seletivo gera apenas expectativa de ser selecionado como bolsista junto ao Projeto Academia HackTown+, cuja chamada dependerá da disponibilidade financeira do IFSertãoPE.

12.5 Este Edital tem validade de 03 meses podendo ser renovado por igual período.

12.6 Qualquer pessoa interessada poderá enviar pedido de impugnação do edital, a ser enviado exclusivamente por e-mail para academia.hacktown@ifsertao-pe.edu.br, no prazo estabelecido no item 11 do Cronograma. As respostas serão enviadas ao mesmo e-mail que realizou a solicitação de impugnação.

12.7 Os casos omissos e eventuais serão analisados e julgados pela Comissão de Seleção.

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO

12.8 Este Edital atende às exigências do PARECER Nº 00139/2025/PROC/PFIFSERTÃO PERNAMBUCANO/PGF/AGU, NUP: 23417.100844/2025-20, assinado em 01 de outubro de 2025.

Petrolina-PE, 03 de Outubro de 2025.

Clesio Jonas de Oliveira da Silva
Diretor Geral – Campus Petrolina

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO

ANEXO I

**FICHA DE INSCRIÇÃO PARA O PROCESSO SELETIVO DE BOLSISTAS DO PROJETO HACKTOWN+DO IF SERTÃO-PE –
EDITAL Nº 29/2025**

Por meio da presente ficha, solicito minha inscrição para a Seleção de Bolsista, conforme **Edital Nº 29/2025** e declaro estar ciente de que a mesma implica minha total concordância e o cumprimento de todas as normas estabelecidas pelo referido Edital, bem como declaro, sob as penas da lei, a veracidade da documentação e informações por mim apresentadas.

Campus: <input type="checkbox"/> Petrolina			
Tipo de Bolsa: <input type="checkbox"/> Bolsista Aluno do Ensino Médio Monitor(a)		<input type="checkbox"/> Aluno de Graduação Instrutor	
Nome Completo:		Nome da Mãe:	
Nº RG:	Órgão Expedidor:	CPF:	Data de Nascimento:
Curso:	Módulo:	Matrícula:	Turno:
Endereço (Logradouro / no):			
Complemento (casa/apto/bloco):		Bairro:	
CEP:		E-mail:	
Contatos Telefônicos:			
Banco: _____ Agência: _____ Conta: _____ () corrente () poupança – Não pode ser do Banco do Brasil			
DATA _____, _____, de _____ de 2025.			
_____ Assinatura do Candidato			